

DAFTAR PUSTAKA

- Afiatushalihah, N., Rusdiana, Untu, Z., & Haryaka, U. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Genially pada Materi Operasi Bentuk Aljabar untuk Kelas VII di MTs Muhammadiyah 1 Samarinda. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 11(1), 177–187.
- Agnesa, O. S., & Sari, F. (2024). Pengembangan Modul Praktikum IPA Berbasis Keterampilan Proses Sains pada Program Studi PGMI. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 643–650. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7074>
- Agustina, A., Azmi, S., Novitasari, D., & Sripatmi. (2025). Pengaruh Kemampuan Pemecahan Masalah Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 7(1), 91–97. <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i1.10356>
- Akker, J. van den, Branch, R. M., Gustafson, K., Nieveen, N., & Plomp, T. (1999). Design Approaches and Tools in Education and Training. In J. van den Akker, R. M. Branch, K. Gustafson, N. Nieveen, & T. Plomp (Eds.), *Design Approaches and Tools in Education and Training*. Springer Science+Business Media B.V. <https://doi.org/10.1007/978-94-011-4255-7>
- Amiruddin, P. N., & Rosita, D. (2026). Penerapan Model TGT dengan Media Genially pada Materi Algoritma Pemrograman Kelas X. *JiIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 9(2), 2815–2820. <http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id>
- Anggraini, D., & MA, D. (2025). Pengertian Statistik dan Manfaat Statistik dalam Kehidupan Sehari-Hari. *JiIC: JURNAL INTELEK INSAN CENDIKIA*, 2(5), 8767–8774. <https://jicnusanantara.com/index.php/jiic>
- Aritonang, A. F. (2024). Perkembangan Multimedia Digital Dan Pembelajaran Dalam Kehidupan Sehari-Hari. *Cendekia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(10), 231–240.
- Astuti, P. D., & Yuliardi, R. (2025). Efektivitas Pendekatan Open-Ended Berbantuan Platform Genially Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(3), 4210–4223. <https://doi.org/10.54373/imeij.v6i3.3287>
- Audline, H. R. P., Hasibuan, N., Rafbani, B., Syahputra, M. F., Agustin, N. R., & Fikri, A. (2024). Peran Multimedia dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 33809–33812.
- Awalia, N. (2023). Model Problem Based Learning dan Self Confidence terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 277–288. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v3i2.2575>

- Ayu, P. S., Ritonga, S., Harun, I., & Putri, E. S. (2024). Studi Literatur: Penggunaan Strategi Pembelajaran Kontekstual dalam Pendidikan Agama Islam. *Kaisa: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 21–33. <http://ejournal.kampusmelayu.ac.id/index.php/kaisa>
- Ayuningtyas, G., Bilqis, N. M., Permatasari, A. D., & Suciptyaningsih, O. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Genially untuk Meningkatkan Kompetensi Guru di Sekolah Dasar. *Jiip (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 7(3), 2404–2407. <http://Jiip.stkipyapisdompu.ac.id>
- Buyung, & Sumarli. (2021). Analisis Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah. *Variabel*, 4(2), 61–66.
- Chaer, H., Efendi, M., Qodri, Muh. S., & Karoluslina. (2025). Pembelajaran Kontekstual. *Jurnal Lisdaya*, 21(1), 14–28.
- Christina, E. N., & Adirakasiwi, A. G. (2021). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Tahapan Polya dalam Menyelesaikan Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel. *JPMI - Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(2), 405–424. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i2.405-424>
- Dewi, N., & Saharuddin. (2024). The Mathematical Problem-Solving Abilities of Elementary School Students in Solving Story. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(2), 98–110. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v3i2.1227>
- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 02(01), 101–109.
- Farabi, M. Al, Fuadah, A. S., & Khoirunnisak. (2024). Pengembangan Media Manipulatif Dontik (Donat Statistik) pada Materi Statistika untuk Kelas VIII SMP/MTs. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 8(2), 207–217. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.8.2.207-217>
- Fathurrahman. (2023). Model Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Menengah Kejuruan. *Tarbawi : Jurnal Pendidikan Islam*, 20(1), 1–17.
- Ginanti, D. S., Azmi, S., & Kurniawan, E. (2025). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Powerpoint Interaktif terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15(3), 1010–1018. <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i3.3266>
- Ginting, M. U. Br., Sefrina, A., Siburian, E., Simatupang, H. F., Tampubolon, T. P., & Panggabean, Y. K. B. (2026). Media Pembelajaran Jenis Media Multimedia. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 8(11), 369–378. <https://journalversa.com/s/index.php/jpi369>

- Hada, K. L. (2023). *Board Game “Magic Shop” Sebagai Media dalam Setting Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Mencapai Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII di MTs Negeri 2 Kota Blitar* [Skripsi, IAIN Kediri]. <https://etheses.iainkediri.ac.id:80/id/eprint/9460>
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change*. American Education Research Association.
- Hamid, J., Pebriyan, & Gusmaneli. (2024). Pembelajaran Kontekstual: Solusi Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Realisasi : Ilmu Pendidikan, Seni Rupa Dan Desain*, 1(3), 01–12. <https://doi.org/10.62383/realisasi.v1i3.113>
- Hariyanto, B., MZ, I., SU, W., & Rindawati. (2022). 4D Model Learning Device Development Method of the Physical Geography Field Work Guidance Book. *MATEC Web of Conferences*, 1–4. <https://doi.org/10.1051/mateconf/202237205008>
- Hikmah, N., Kuswidyanarko, A., & Lubis, P. H. M. (2022). Jurnal PGSD Pengembangan Media Pop-Up Book pada Materi Siklus Air di Kelas V SD Negeri 04 Puding Besar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(2), 137–148.
- Indaryanti, R. B., Harsono, Utama, Murtiyasa, B., & Soemardjoko, B. (2025). 4D Research and Development Model: Trends, Challenges, and Opportunities Review. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 25(1), 91–98. <http://ejurnal.ubharajaya.ac.id/index.php/JKI>
- Khotimah, A. K., Alfi, C., & Wafa, K. (2025). Desain E-Modul Berbasis Gamifikasi Berbantuan Genially Materi Ciri Khas Geografi Benua untuk Meningkatkan Literasi Sains. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 18332–18341.
- Khotimah, N., Ratnawuri, T., & Pritandhari, M. (2021). Pengembangan E-comic Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Kelas XI SMA Paramarta 1 Seputih Banyak Lampung Tengah. *Edunomia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 2(1), 49–58.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Penerbit Bintang Surabaya.
- Kusuma, F., Haerunisa, N., Harahap, A. T., Zainiza, M., Fazira, A., Hastuti, S., Latifah, L., Khoirina, N., Syafiq, M. A., Fitriyasari, M., & Amin, R. (2025). *Best Practice Pembelajaran Abad 21* (A. Latip, Ed.; Cetakan Pertama, pp. 1–198). Tim Naba Edukasi Indonesia.
- La Arua, A., & Samron. (2022). Analisis Pemodelan Matematika Siswa Dalam Pemecahan Masalah Kontekstual Berdasarkan Kemampuan Matematika. *Jurnal Ilmiah Soulmath: Jurnal Edukasi Pendidikan Matematika*, 10(1), 33–52. <https://doi.org/10.25139/smj.v10i1.4257>
- Mortalisa, T. P., Ismail, F., & Afgani, M. W. (2025). Pembelajaran Kontekstual dan Pembelajaran Based Learning. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(9), 251–260.

- Mukhtar, R. U., Maimunah, & Yuanita, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Bentuk Aljabar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(01), 873–886.
- Nasution, J. N., Putri, A. E., Lubis, Y., Siagian, R. T., & Umar, A. T. (2024). Membangun Pendidikan 4.0: Peran Vital Teknologi dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1083–1095. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i3.2936>
- Ni'mah, N. K., Warsiman, & Hermiati, T. (2022). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa melalui Media Genially dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Malang. *Journal Metamorfosa*, 10(1), 1–10. <https://ejournal.bbg.ac.id/metamorfosa>
- Ningsih, T. H. I., Suciptaningsih, O. A., & Faizah, S. (2025). Desain Media Interaktif Berbasis Genially untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran IPAS SD/MI. *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 7(3), 1072–1082. <http://jurnal.stkippgritulungagung.ac.id/index.php/eduproxima>
- Norsidi, Suwarno, A., Pah, K. C. F., Utami, R. P. N., Wardhani, R., & Mahesti, I. F. (2024). Articulate Storyline 3 pada Mata Pelajaran Geografi di Kelas XII IPS SMA Wisuda Pontianak. *GEODIKA: Jurnal Kajian Ilmu Dan Pendidikan Geografi*, 8(1), 32–40. <https://doi.org/10.29408/geodika.v8i1.25728>
- Nur'aini, I. P., Mukmin, B. A., & Putri, K. E. (2025). Analisis Kevalidan dan Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Platform Genially Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 6(2), 347–359. <https://doi.org/10.52060/jipti.v6i2.3333>
- Nurjannah, N., Ndari, N., Awaludin, A., & Fizen, F. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Genially untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa di SMAN 2 Woja. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 290–298. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.1071>
- Nuryana, A., Hernawan, A., & Hambali, A. (2021). Perbedaan Pendekatan Kontekstual dengan Pendekatan Tradisional dan Penerapannya di Kelas (Analisis Pendekatan Pembelajaran PAI). *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 39–49. <https://doi.org/https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.10544>
- Okpatrioka. (2025). Penelitian dan Pengembangan (Research And Development) Dalam Pendidikan dan Pengajaran. *IKRAITH-HUMANIORA: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 9(2), 534–556. <https://doi.org/10.37817/ikraith-humaniora.v9i2>
- Oktatinari, T., & Fauziah, A. N. M. (2026). Analisis Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Model Inkuiri Terbimbing Berdasarkan N-Gain. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2).

- Pólya, G. (2014). *How to Solve It: A New Aspect of Mathematical Method* (Revised Edition). Princeton University Press.
- Pratama, Z. V., Wathoni, M., Efendi, Y., & Ramadi, R. (2025). Pengembangan Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning Menggunakan Website Online Genially Pada Mata Pelajaran Informatika. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Penerapan Ilmu Pengetahuan*, 06(01), 17–27.
- Pratiwi, I. I., Khoiriyah, D. N., & Ekawati, E. Y. (2026). Studi Literatur: Komparasi Platform Digital Pembuatan E-Modul Genially, Canva, Heyzine Flipbook, dan Liveworksheets Bagi Pemula. *Proceedings Conference Sisi Indonesia III*, 523–546. <https://doi.org/10.69836/ncrcs-sinesia>
- Pratiwi, K. A. M., Suharta, I. G. P., & Suparta, I. N. (2024). Interactive Learning Media Oriented Problem-Based Learning to Improve Students Mathematical Problem Solving Skills. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 7(1), 21–29. <https://doi.org/10.23887/tscj.v7i1.63636>
- Puspasari, H., & Puspita, W. (2022). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Tingkat Pengetahuan dan Sikap Mahasiswa terhadap Pemilihan Suplemen Kesehatan dalam Menghadapi Covid-19. *Jurnal Kesehatan*, 13(1), 65–71. <http://ejurnal.poltekkes-tjk.ac.id/index.php/JK>
- Putri, I. M., Mulyawati, Y., & Zen, D. S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Genially pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 231–248.
- Rahayu, A. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis dan Tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Rahman, F., Munira, B. S., Lestari, F. A., & Mauluah, L. (2025). Analisis Prinsip Mata Pelajaran Matematika Fase C Ditinjau dari Lots, Mots, dan Hots. *Jurnal Basicedu*, 9(6), 1820–1830. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i6.10818>
- Ramadhan, N., Primasatya, N., & Hunaifi, A. A. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Peta Bilangan Cacah (Pebica) Berbasis Android pada Materi Sifat-Sifat Operasi Hitung pada Bilangan Cacah di SDN Tarokan 3. *EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 4(1), 19–30.
- Ramadhani, F. (2025). *FISIPOLY : Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Genially untuk materi Pemanasan Global Kelas X SMA Fase E*. 2(1), 12–23. <https://doi.org/10.37817/jurnaledukasidanmultimedia.v2i1>
- Sabrina, S., Herlina, H., & Hasanah, U. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif Genially Berbasis Guided Reading Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V

- Sekolah Dasar. *DIKODA JURNAL PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR*, 6(2), 205–221. <https://doi.org/10.37366/jpgsd.v6i2.6455>
- Sagita, D. K., Ermawati, D., & Riswari, L. A. (2023). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 9(2), 431–439. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4609>
- Samosir, E., Makmuri, & Aziz, T. A. (2022). Kemampuan Literasi Matematika: Kaitannya dengan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta*, 4(1), 60–72. <https://doi.org/10.21009/jrpmj.v4i1.23026>
- Saputri, N. A., & Rusmining. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Genially dengan Pendekatan Kontekstual pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *AdMathEduSt: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 12(1), 27–35.
- Sari, H., Pratiwi, M. P., & Syutaridho. (2025). Memahami Konsep Statistika (Pemusatan Data: Mean, Median, dan Modus) dalam Kehidupan Sehari-hari Menggunakan Pendekatan PMRI. *BLAZE: Jurnal Bahasa Dan Sastra Dalam Pendidikan Linguistik Dan Pengembangan*, 3(2), 132–137. <https://doi.org/10.59841/blaze.v3i2.2735>
- Shalimar, A. K., & Rukmana, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Problem Solving Menggunakan Aplikasi Genially pada Materi Bangun Datar Kelas V. *JP2SD (Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar)*, 12(2), 272–290. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v12i2.34632>
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)* (R. Risdiantoro, Ed.). Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Stephanus, J. R. (2025). Pengaruh Model Flipped Classroom Berbantuan Genially terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Self-Efficacy Siswa. *Al-Alam: Islamic Natural Science Education Journal*, 4(2), 180–186. <https://doi.org/10.33477/al-alam.v4i2.11699>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cetakan ke-19). Penerbit Alfabeta.
- Sulistiowati, D. L. (2022). Faktor Penyebab Kesulitan Siswa dalam Memecahkan Masalah Geometri Materi Bangun Datar. *BULLET: Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(5), 941–951. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/bullet>
- Suryadi, R. (2025). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah melalui Model Creative Problem Solving dalam Pembelajaran Geografi di Madrasah Aliyah. *El-Khuwailid: Journal of Multidisciplinary Studies*, 1(1), 13–22. <https://doi.org/10.63826/el-khuwailid.v1i1.2>

- Sutriyanti, & Muspawi, M. (2024). Jenis-Jenis Data dalam Ilmu Pendidikan Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal Edu Research*, (4), 195–204.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Council for Exceptional Children.
- Tohir, M., As'ari, A. R., Anam, A. C., & Taufiq, I. (2022). *Matematika untuk SMP/MTs Kelas VIII* (Drajat, Ed.; Cetakan Pertama). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <https://buku.kemdikbud.go.id>
- Valentiana, F. A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning dengan Bantuan Media Kartu untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5, 1500–1508. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wulandari, J. A., & Siswono, T. Y. E. (2021). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pemecahan Masalah dengan Konteks Covid-19. *Jurnal Tadris Matematika*, 4(1), 15–30. <https://doi.org/10.21274/jtm.2021.4.1.15-30>
- Zamsiswaya, sawaluddin, & Sihombing, B. (2024). Model Pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate) dalam Pembelajaran Pendidikan Islam. *Journal of Islamic Education El Madani*, 4(1), 11–19.
- Zamzami, A. N., & Raharjo. (2024). Penggunaan Platform Genially dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI Di SMK Negeri 2 Semarang. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(3), 31–42. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i2.294>
- Zuwandi, M. I., Prayitno, S., Hikmah, N., & Amrullah. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika pada Materi Barisan dan Deret Aritmatika Menggunakan Articulate Storyline 3 Berbasis Website untuk Meningkatkan Minat dan Kemandirian Belajar Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5(4). <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i4.5585>